



JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

T E N N I S

Programme 2004 / 2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

-

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,…) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Avant la partie

1 • Qui mesure le filet ? Quelle est sa hauteur ?
C'est l'arbitre. La hauteur au milieu est de 91 centimètres.

2 • A quoi servent les piquets de simple ? Où les place-t-on ?
Ils servent à délimiter le filet de simple. On les place dans les couloirs à 91 centimètres à l'extérieur des lignes de côté du terrain de simple, avant de vérifier la hauteur au centre.

3 • Comment s'effectue le tirage au sort ?
L'arbitre procède au tirage au sort avec une pièce ou une raquette.
Le joueur qui gagne peut choisir lui-même ou obliger son adversaire à choisir :
- le service ; dans ce cas le relanceur choisira le côté,
- la relance ; dans ce cas, le serveur choisira le côté,
- le côté ; dans ce cas, l'adversaire choisira d'être serveur ou relanceur.

4 • Quelle est la durée de l'échauffement avant une partie ?
Cinq minutes.

5 • Un joueur peut-il recevoir des conseils pendant une partie ?
- non lorsque c'est une partie en tournoi individuel,
- oui en rencontre par équipes mais uniquement au changement de côté et par le capitaine de l'équipe ou son adjoint.

Au service

6 • Où doit se tenir le serveur ?
Il se tient tour à tour derrière la moitié droite puis derrière la moitié gauche du court,
- en simple, entre la marque centrale et la ligne de côté de simple,
- en double, entre la marque centrale et la ligue de côté de double.

7 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la rattrape dans sa main sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?
Non.

8 • Au moment de servir, un joueur lance sa balle et la laisse retomber dans le court sans essayer de la frapper. Est-ce une faute ?
Non.

9 • En servant, un joueur lance sa balle et la manque en essayant de la frapper. Est-ce une faute ?
Oui, c'est une faute de service.

10 • En servant, un joueur lance, sans le faire exprès, deux balles à la place d'une. Est-ce une faute ?
Non. Un "Let" doit être annoncé.

11 • Un joueur sert "à la cuillère" en laissant rebondir sa balle. Est-ce une faute ?
Oui, c'est une faute de service. A noter que le service à la cuillère est accepté.

12 • Quand un joueur fait-il une faute de pied ?
S'il pose une partie de son pied sur la ligne ou dans le court en exécutant son service. Mais, s'il pose le pied sur la ligne ou dans le court après la frappe de la balle, le service est valable.

13 • Le serveur sert sa première balle bonne. Il jette alors sa deuxième balle derrière lui. Est-ce correct ?
Non, il perd le point.
Il est conseillé d'avertir les joueurs et les joueuses de se munir de vêtements avec poches ou d'un moyen quelconque de fixer la deuxième balle.

14 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert de la mauvaise moitié de son court ?
Le point se termine, le score est acquis. L'arbitre replace le joueur dans la bonne position dès qu'il s'aperçoit de l'erreur. Si l'arbitre constate l'erreur entre le premier et le deuxième service, le serveur jouera son deuxième service du bon côté.

15 • Qu'arrive-t-il si un joueur sert alors que ce n'est pas son tour ?
L'arbitre laisse l'échange se terminer. Le point est acquis. Le "bon" serveur sert le point suivant.

Au fond de court

16 • Un joueur, se tenant derrière la ligne de fond, arrête une balle qui sortait, avec la main, la raquette ou une partie de son corps. Pour qui est le point ?
Pour son adversaire.

17 • Un joueur renvoie de volée une balle qui sortait. Fait-il une faute ?
Non, l'échange se poursuit.

Au filet

18 • Qu'arrive-t-il si une balle touche le filet et tombe bonne ?
Si c'est un service, il est annoncé "Filet", donc à remettre.
Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

19 • En simple, qu'arrive-t-il si une balle touche un piquet ?
Si c'est un service, il y a faute.
Si c'est au cours d'un échange, celui-ci se poursuit.

20 • En simple, une balle touche le poteau de double ou la partie du filet entre le poteau de double et le piquet de simple et tombe bonne. Est-ce valable ?
La balle est faute.

21 • Un joueur passe sa raquette au-dessus du filet sans le toucher. Est-ce une faute ?
Si c'est après avoir frappé la balle de son côté, il n'y a pas faute.
Si la balle est frappée dans le camp adverse, c'est une faute.

22 • Un joueur touche le filet avec sa raquette, ses vêtements ou une partie de son corps. Est-ce une faute ?
Si la balle n'est plus en jeu, ce n'est pas une faute.
Si la balle est encore en jeu, c'est une faute.

23 • Quand une balle n'est-elle plus en jeu ?
- Quand elle a rebondi deux fois,
- quand elle est dans le filet,
- quand elle a touché tout objet en dehors du court (grillage, chaise),
- quand elle a touché quelqu'un.

Le décompte des points

24 • Que faut-il faire pour gagner une partie ?
Il faut gagner 2 manches avec deux jeux d'écart dans chaque manche.
Pour gagner une manche, il faut gagner au moins :
5 jeux (une manche peut donc être gagnée par : 5/0, 5/1, 5/2, 5/3, 7/5, 8/6……) pour les manches en 5 jeux gagnants,
ou 6 jeux (une manche peut donc être gagnée par : 6/0, 6/1, 6/2, 6/3, 6/4, 7/5,8/6…) pour les manches en 6 jeux gagnants.

25 • Comment joue-t-on un point décisif en simple?
Celui qui doit relancer choisit le côté où il souhaite recevoir, à droite ou à gauche.
Le serveur se place pour servir du côté où le relanceur attend la balle.

Jeu décisif

26 • Quand joue-t-on un jeu décisif ?
A 4 jeux partout pour les parties en 5 jeux. Une manche est donc gagnée par : 5/4.
A 6 jeux partout pour les parties en 6 jeux. Une manche est donc gagnée par : 7/6.

27 • Qui sert le premier point d'un jeu décisif ?
Le relanceur du jeu précédent.

28 • De quelle moitié du court est délivré le premier service ?
De la moitié droite.

29 • Dans quel ordre les joueurs vont-ils servir ?
Le premier à servir sert un point de sa moitié droite. Son adversaire servira deux points, d'abord de sa gauche, puis de sa droite. Chaque joueur servira tour à tour deux points, de sa gauche puis de sa droite.

30 • Comment sont comptés les points ?
Par unité : par exemple, 1-0, puis 1-1, puis 1-2 ...

31 • Quand un jeu décisif est-il gagné ?
Lorsqu'un joueur a marqué 7 points au moins avec 2 points d'avance sur son adversaire. Si le jeu atteint 6 partout, il continue jusqu'à ce que l'écart de 2 points soit obtenu (exemple : ... , 7/2, 7/3, 7/4, 7/5, 8/6, 9/7, ...).

32 • Doit-on changer de côté au cours d'un jeu décisif ?
On doit changer de côté tous les 6 points. La durée est celle juste nécessaire à changer de côté. Il n'y a ni repos, ni conseil (même en match par équipes).

33 • Doit-on changer de côté à la fin d'un jeu décisif ?
Oui, puisque le score est de 7 jeux à 6 (ou 5 jeux à 4).

34 • Qui sert le premier jeu de la manche suivante ?
Le relanceur du premier point du jeu décisif.

Divers

35 • Un joueur jette sa raquette vers la balle qui la touche et la renvoie dans le camp adverse. Est-ce valable ?
Non, le joueur qui a jeté sa raquette perd le point.

36 • Une balle arrive dans le court pendant un échange. Que faire ?
Annoncer "Let" et remettre deux balles de service.

37 • La balle en jeu touche une balle restée sur le court. Que faire ?
Si le joueur reprend la bonne balle, l'échange se poursuit.
Si le joueur ne peut renvoyer correctement la bonne balle, il perd le point.
Si l'arbitre ne peut juger si c'est la bonne balle qui a été reprise, il annonce "Let" et on remet deux balles de service.

Changement de côté et repos

38 • Quand change-t-on de côté ?
Quand, dans une manche, la somme des jeux est un nombre impair ; par exemple 4/1 (4 +1 = 5 qui est un nombre impair) : on change de côté.

39 • Se repose-t-on toujours au changement de côté ?
Non. A la fin du premier jeu d'une manche, les joueurs changent de côté sans prendre de repos. A tous les autres changements de côté de la manche, les joueurs ont droit à une minute et trente secondes de repos.

40 • Que doit-on faire à la fin d'une manche ?
Quel que soit le score, les deux joueurs ont droit à un repos de deux minutes.
Ensuite, ils reprennent leur place selon le score ; si le total des jeux est un nombre pair, ils retournent à leur position précédente ; si le total est impair, ils changent de côté.

Code de conduite

41 • Qu'est ce que le code de conduite ?
Le code de conduite est destiné à sanctionner la mauvaise tenue des joueurs sur le court.

42 • Quelles sont les infractions engageant la procédure normale du code de conduite?
- Jet de balle, de raquette ou de tout autre objet,
- tenue de propos inconvenants envers soi-même, l'arbitre, son adversaire ou toute autre personne,
- coup de raquette sur le filet, le sol, le grillage,
- attitude antisportive consistant à gêner volontairement son adversaire par des gestes, paroles, bruits, jets de balles...
- non respect de la continuité de jeu, entre les points ou aux changements de côté,
- sortie du court sans autorisation de l'arbitre ou du juge-arbitre.

43 • Quelles sont les étapes de la procédure normale du code de conduite ?
- 1ère infraction : avertissement,
- 2ème infraction : 1 point de pénalité,
- 3ème infraction : 3 points de pénalité,
- 4ème infraction : disqualification, prononcée par le juge-arbitre.

44 • Dans le cas d'une partie arbitrée, un joueur peut-il faire appel au juge-arbitre ?
Oui. On appelle le juge-arbitre si joueurs et arbitre ne sont pas d'accord sur l'application d'une règle, mais jamais si le désaccord porte sur le jugement d'une action de jeu (balle jugée faute ou bonne, balle doublée, filet touché...)

DOUBLE

45 • En double, les couloirs font-ils partie du court ?
Oui. Il faut donc enlever les piquets de simple.

46 • Où doit se tenir le partenaire du serveur ?
Où il veut, de son côté du filet.

47 • Le partenaire du relanceur peut-il se tenir dans le carré de service ?
Oui, il peut se tenir où il veut, de son côté du filet ; il ne doit pas gêner son adversaire par des mouvements ou déplacements autres que ceux destinés à une préparation normale avant un point.

48 • Une balle de service va heurter directement le partenaire du relanceur, sans avoir touché le sol. Décision ?
Point pour le serveur.

49 • Une balle de service va directement heurter le partenaire du serveur. Décision ?
Il y a faute de service.

50 • Les deux partenaires se précipitent pour jouer une balle : leurs raquettes s'entrechoquent mais une seule touche la balle.
a) Est-ce une faute ?
b) Les adversaires peuvent-ils prétendre avoir été gênés ?
a) non - b) non.

51 • Quand les relanceurs peuvent-ils changer leur position ?
Au début de chaque manche.

52 • A et B jouent contre C et D. A sert au début de la partie, A et B gagnent la première manche 6-2. Qui doit servir au début de la deuxième manche ?
A ou B au choix.

53 • Dans une partie où la règle du point décisif est appliquée, A joue avec B. A relance sur la diagonale des égalités et B sur celle des avantages. À 40 A, A souhaite recevoir et prétend pouvoir le faire de la diagonale des avantages. En a-t-il le droit ?
Non. Le choix du relanceur dans l'équipe (A ou B) a pour conséquence d'imposer le côté de la relance en fonction de sa position en tant que relanceur pour la manche en cours.

54 • Dans un double mixte, comment applique-t-on la règle du point décisif ?
Quand c'est le garçon qui sert, il sert obligatoirement sur le garçon, sans le choix du côté.
Quand c'est la fille qui sert, elle sert obligatoirement sur la fille, sans le choix du côté.

55 • Etant blessé, un joueur de double peut-il laisser son partenaire continuer seul la partie ?
Oui, à condition que le joueur blessé serve et relance à son tour.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

1 - AVANT

- **Le matériel nécessaire**

Un crayon et une gomme sont indispensables pour remplir la feuille d'arbitrage et une pièce de monnaie pour le tirage au sort.
Une planchette est également utile pour pouvoir appuyer cette feuille.

Une montre avec trotteuse ou un chronomètre, pour pouvoir contrôler les délais de jeu .

Suivant les conditions climatiques, une casquette, une petite bouteille d'eau ou un gros anorak seront appréciés.

Enfin, l'arbitre doit également se préparer physiquement et, en particulier, ne pas oublier d'aller aux toilettes avant la rencontre.

- **Préparation de la feuille d'arbitrage**

La page 1 de la feuille d'arbitrage devra être renseignée avant l'arrivée sur le terrain et avec l'aide du responsable de la rencontre qui fournira toutes les informations.

- **Préparation du terrain**

A l'arrivée sur le terrain, l'arbitre doit :

Mettre en place et/ou vérifier l'emplacement des piquets de simple puis
Vérifier la hauteur au centre du filet.

Débarrasser le terrain de tout objet qui pourrait gêner le jeu. (papiers, tubes de balle vides, balles usagées…)
Placer, si cela est possible, la chaise d'arbitrage de façon à ne pas avoir le soleil dans les yeux.

<u>ATTENTION :</u> il faut également avoir au pied de sa chaise les sièges de repos des joueurs.

- **Le tirage au sort**

A l'arrivée des joueurs, après s'être assuré de l'identité des joueurs (en rencontre par équipes, le N°5 contre le N°5 etc.…), l'arbitre donne les conditions de jeu (format des sets, jeu décisif, nombre de balles utilisées) et procède au tirage au sort.

Le tirage au sort effectué, l'arbitre monte sur la chaise et, pendant l'échauffement (5mn), remplit la suite de sa feuille d'arbitrage (résultat du tirage au sort, position du serveur….)

Quand il ne reste plus que deux minutes d'échauffement, il annonce "Deux Minutes".

Quand il ne reste plus qu'une minute d'échauffement, il annonce «une minute » puis présente le match

Présentation de la partie :

"Partie, opposant, à la gauche de la chaise ***«ROBERT »(***nom du 1ier joueur ou de la 1ière équipe) et à la droite de la chaise ***«ALAIN »*** (nom du 2ième joueur ou de la 2ième équipe).

Cette partie se déroulera au meilleur des trois/cinq manches avec jeu décisif dans les deux/quatre premières/toutes les manches.

« *ROBERT* » a gagné le tirage au sort et a choisi de servir/ recevoir".

2. PENDANT

Vous êtes en charge du match et vous devez être vigilant sur tout ce qui se passe sur et autour du court.

Regardez le serveur quand il est prêt. Juste avant qu'il ne frappe la balle (pour les premiers et seconds services), vérifiez que le relanceur est prêt puis de nouveau regardez le serveur et suivez la balle.

Toujours regarder le perdant du point. Ne regardez pas tout de suite votre feuille d'arbitrage. Les problèmes ou les questions viendront toujours du perdant du point.

- **Les annonces**

Le score doit être annoncé après chaque point d'une voix forte et claire

L'arbitre dit : **«faute »** pour toutes les balles qui sortent des limites du terrain.

Il ne dit pas **«faute »** quand la balle ne franchit pas le filet, il se contente d'annoncer le score.

Lorsqu'une balle touche le filet au service, l'arbitre annonce : **«FILET, PREMIER SERVICE »** ou **«FILET, DEUXIEME SERVICE »**quand la balle tombe bonne, ou. **« FILET, FAUTE ».**

ON NE DIT PAS :

« double faute », «non », «deux balles »

- **Le score :**

Les points du serveur sont toujours annoncés en premier sauf dans le jeu décisif

Seules les annonces suivantes sont utilisées

Quinze-Zéro. Zéro-Quinze, Trente-Zéro. Zéro-Trente. Quarante-Zéro. Zéro-Quarante, Quinze-A, Quinze-Trente. Trente-Quinze, Quinze-Quarante, Quarante-Quinze, Trente-A, Quarante-Trente. Trente-Quarante. Egalité. Avantage «*ROBERT*» ou «*ALAIN*», Jeu « *ROBERT*» ou « *ALAIN*».

ON NE DIT PAS : « Avantage service », «Avantage dehors », « Avantage relance ».

A la fin d'un jeu ou d'un set, l'arbitre de chaise, en plus de l'annonce "jeu «*ALAIN*»" doit annoncer le score du jeu & du set comme suit :

"Jeu «*ALAIN*», il (ou « *ROBERT*») mène 4 jeux à 2, première manche"

"Jeu «*ROBERT*» 3 jeux partout première manche".

"Jeu et deuxième manche «*ROBERT*» 7 .Jeux à 5. « *ROBERT*» mène par 2 manches à 0

S'il y a un tableau de score sur le court pour les spectateurs, il est inutile d'annoncer le score des sets.

Quand on arrive à 6 jeux partout, annoncez :

"Jeu «*ALAIN*», 6 jeux partout. Jeu décisif. Au service «*ALAIN*»,.

Au cours du jeu décisif, le score est annoncé en commençant par le score suivi du nom du joueur qui mène dans le jeu décisif :

"1-0 «*ALAIN*»,
"1 partout"
"2-l «*ROBERT*»

A la fin du jeu décisif, annoncez : "Jeu et(1ière ou 2ième) manche «*ROBERT*» 7 jeux à 6"

A la fin du match, annoncez le gagnant :

"Jeu, set et match «*ALAIN*»,. 3 manches à 2, 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2". Pour chaque manche, annoncez le nombre de jeux remportés par le vainqueur en premier.

Remplissez votre feuille d'arbitrage conformément à la méthode préconisée par la FFT
Un exemplaire de feuille d'arbitrage et un manuel d'utilisation de feuille d'arbitrage sont à votre disposition sur le site UNSS dans la rubrique Jeune Officiel - Documentation

➢ **Les délais de jeu**

Temps entre deux points : aucun, continuité du jeu.

Changement de côté (sauf au 1ier jeu de chaque set) : 90 secondes. L'annonce 'Reprise' est faite à 60 secondes.
Fin de set : 120 secondes. L'annonce 'Reprise' est faite à 90 secondes.

Interruption pour blessure : 3 mn. Le temps est décompté au moment où le soigneur commence le traitement.

Echauffement après interruption : 5mn si l'arrêt est supérieur à 10 mn. (pluie, blessure…)

Toilettes : 2 fois par match dans un délai raisonnable.

3. APRES

Une fois que l'annonce de fin de partie est faite, l'arbitre attend que les joueurs se serrent la main au milieu du terrain puis, si les joueurs s'avancent vers lui, leur serre la main également.

Ensuite **l'arbitre doit immédiatement quitter le terrain**.

Il ne doit surtout pas engager la conversation avec les joueurs.

Avant de remettre sa feuille d'arbitrage au responsable de la rencontre, il n'oubliera pas de remplir les rubriques de fin de partie qui se trouvent sur la page de garde (nom du vainqueur, score, heure de début, heure de fin et durée de la partie).

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE DA FONCTION

NIVEAU DEPARTEMENTAL

Rôles	Compétences	Précisions Attendues	Protocole de certification
ARBITRE	Déroulement du jeu - Règlement administratif - Aptitudes personnelles	• Déroulement d'une partie • Décompte des points en simple et en double • Notion de balle en jeu • Choix du terrain (Tirage au sort) • Rectifications des erreurs de jeu, dans le décompte des points et le placement des joueurs • Respect des temps de repos et des temps de préparation avant le début du match. • Connaissance du code de conduite (tenue, comportement) • Connaissance du rôle et des droits du capitaine d'équipe • Tenue de la feuille de match fédérale Justesse du coup d'oeil Concentration Attitude et tenue	Par deux professeurs des AS tennis en accord avec le comité FFT et la CMD Suivant une grille d'évaluation sur la tenue de feuille de match et sur les régles essentielles. Avec évaluation effective en situation

NIVEAU ACADEMIQUE

Rôles	Compétences	Précisions Attendues	Protocole de certification
ARBITRE	- Déroulement du jeu - Règlement administratif - Aptitudes personnelles	• Connaissance et application du règlement fédéral • Savoir remplir correctement une feuille d'arbitrage • Tenir une feuille de match fédérale • Prise en compte de tous les cas de figure, selon le code fédéral. Idem niveau Départemental • Idem niveau Départemental plus Rapidité des décisions Confiance en soi Autorité	La CMR chargée d'une journée de certification en accord avec la commission d'arbitrage régionale FFT. Présence d'un juge arbitre FFT Equivalence: Arbitre de club

NIVEAU NATIONAL

Rôles	Compétences	Précisions Attendues	Protocole de certification
ARBITRE	- Déroulement du jeu - Règlement administratif - Aptitudes personnelles	• Connaissance et application du règlement fédéral • Savoir remplir correctement une feuille d'arbitrage • Tenir une feuille de match fédérale • Prise en compte de tous les cas de figure, selon le code fédéral. Rapidité des décisions Confiance en soi Autorité	La CMN par une évaluation théorique : sur une base de QCM et tenue de feuille de partie plus une évaluation en situation codifiée par une grille d'évaluation nationale Présence d'un juge arbitre FFT Equivalence: Arbitre de club

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

NIVEAU DEPARTEMENTAL

Le relanceur a le droit de se tenir où il veut dans son camp. OUI ☐ NON ☐

Un premier service touche la bande du filet, puis le relanceur. L'arbitre annonce ?

1IER SERVICE ☐ 2ième SERVICE ☐

Pendant un échange, le joueur A est touché par la balle alors qu'il se trouve à l'extérieur des limites du terrain. Le joueur A gagne-t-il le point. OUI ☐ NON ☐

Qui sert le premier jeu du set suivant un jeu décisif ?

- Le joueur qui était à la relance à la fin du jeu décisif. ☐
- Le joueur qui a servi au début du jeu décisif. ☐
- Le joueur qui était à la relance au début du jeu décisif. ☐

Quels sont les scores possibles pour un set terminé ?

6/0 ☐ 6/3 ☐ 6/6 ☐ 7/6 ☐ 10/8 ☐ 12/11 ☐

Le 1er service du joueur A touche le piquet de simple et tombe dans le bon carré de service.

- Le jeu continue. ☐
- Le service est «net» et A rejoue un 1er service. ☐
- Le service est faute et A joue un 2 ième service. ☐

Le joueur A est à la volée et joue la balle avant qu'elle n'ait franchi le filet.

A perd le point. ☐ Le jeu continue. ☐

Le joueur A est à la volée et joue la balle. Après avoir frappé la balle, sa raquette passe au-dessus du filet, dans le camp du joueur B.

A perd le point. ☐ Le jeu continue. ☐

NIVEAU ACADEMIQUE

Le joueur A gagne le tirage au sort et choisi le coté droit du terrain. Le joueur B lui demande de servir.

Le joueur A refuse en prétextant qu'il avait gagné le tirage au sort. Qui doit servir ?

A ☐ B ☐

Dans une partie de simple, le serveur peut-il se tenir derrière la partie de la ligne de fond située entre les lignes de côté du court de simple et du court de double ?

OUI ☐ NON ☐

Si, en servant, un joueur lance en l'air deux ou plusieurs balles au lieu d'une seule, ce joueur perd-il le service ?

OUI ☐ NON ☐

A 30 partout, le joueur B sert de sa moitié gauche et gagne le point. L'erreur est découverte. Au point suivant, le joueur B servira de sa moitié :

DROITE ☐ GAUCHE ☐

Au cours d'un échange, une balle, venue du court voisin, traverse le terrain. L'arbitre doit-il arrêter l'échange ?

OUI ☐ NON ☐

Le score étant de 3 jeux à 2, les joueurs ne changent pas de coté et le joueur A gagne le premier point du jeu suivant. L'erreur est découverte.

- Le joueur A finit son jeu et le changement de coté a lieu ensuite. ☐
- Le changement de coté a lieu et le score reprend à 0/0. ☐
- Le changement de coté a lieu et le score reprend à 15/0 pour le joueur A. ☐

Un joueur retourne en faisant une faute. Celle-ci n'est pas notifiée et la balle reste en jeu. L'adversaire peut-il réclamer le point une fois que l'échange est terminé. OUI ☐ NON ☐

A et B jouent contre C et D. A 6/6, C commence à servir pour le jeu décisif.Le jeu décisif se termine à 8/6 sur le service de B. Qui va servir au début du deuxième set ?

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ A ou B ☐ C ou D ☐

A et B jouent contre C et D. A sert en premier et C en deuxième. Le premier set se termine sur le score de 6/2.
Qui servira au début du second set ?

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ A ou B ☐ C ou D ☐

Est-il permis, en double, au partenaire du serveur, ou au partenaire du relanceur, d'occuper une position telle qu'il bouche la vue du relanceur ? OUI ☐ NON ☐

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7 LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Site UNSS	www.unss.org
Fédération Française de Tennis	www.fft.fr/competitions/regles.html Téléchargement des règles complètes du tennis
	www.fft.fr/competitions/arbitrages.html
	Accès aux rubriques :
	PUBLICATIONS : Téléchargement de « l'arbitrage en 250 questions »
	FORMATIONS : Téléchargement d'un ensemble de fichier PowerPoint sur toutes les techniques de l'arbitre de chaise